

WER STIEHLT MIR DIE SHOW

Für 3-5 Moderator:innen ab 10 Jahren

IHR WOLLT DAS „WER STIEHLT MIR DIE SHOW“-FEELING?

Ihr wollt euch in wohlbekannten sowie ganz neuen Quiz-Kategorien messen und natürlich auch selbst moderieren? Macht euch bereit: Wer in einer Quiz-Kategorie am besten abschneidet, reißt die Show an sich und bestimmt, mit welcher Kategorie es anschließend für die anderen weitergeht ...

VOR DER ERSTEN PARTIE

Nehmt die Quizkarten und sortiert die Sonder-Quizkarten raus. Dann löst vorsichtig alle Materialien aus den Stanztafeln. Baut die Pulte anschließend zusammen, die Anleitung hierfür findet ihr auf den Stanztafeln. Nach der ersten Partie könnt ihr die Pulte zusammengesteckt lassen und zurück in die Schachtel stellen.

SPIELAUFBAU

Nehmt euch je ein **Pult** samt **Pulttafel**, die farblich passende **Antworttafel** und einen **Stift**. Notiert euren Namen oben links auf der Pult- und der Antworttafel. Platziert die **Spielübersicht*** gut sichtbar am Rand des Tisches und legt die **7 Münzen** auf deren runde Felder. Legt die 18 nicht aufgebauten **Cubes**, das **Buzzer-Plättchen**, die **Quizkarten** und die **Moderationskarte** daneben.

Legt die 9 **Sonder-Quizkarten** separat bereit. Ihr benötigt diese nur, wenn diese Quizspiele ausgewählt werden. Stellt auch die **Joko-Figur** bereit, diese wird nur für das Quizspiel **SUCH DEN JOKO** benötigt.

* Spielt in euren ersten Partien mit der Einstiegs-Seite der Spielübersicht. Hier sind die Kategorien 2 bis 6 farblich gekennzeichnet, so dass für die einzelnen Kategorien immer nur die farblich passenden 3 Cubes zur Verfügung stehen. Wenn ihr nach ein paar Partien bereits alle Quizspiele kennt, könnt ihr die Spielübersicht auf die Rückseite drehen. Hier dürft ihr dann frei wählen, welche der Quizspiele ihr jeweils spielen möchtet.

Einzige Ausnahme:

DIE LEICHTEN FÜNF und **ALLES ODER NICHTS ODER EIN BISSCHEN** werden immer gespielt.

5 **Pulttafeln** (abwischbar)

5 **Pulte**

5 **Antworttafeln** (abwischbar)

5 **Stifte** (abwischbar)

1 **Buzzer-Plättchen**

1 **Spielübersicht**

1 **Joko-Figur**

1 **Finaltafel** (abwischbar)

1 **Siegerurkunde** (abwischbar)



7 **Münzen**

50 **Quizkarten**

1 **Moderationskarte**

18 **Cubes**

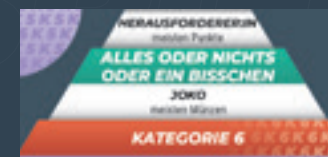
9 **Sonder-Quizkarten**
3 x EINSCHÄTZEN IST BESSER ALS KEINSCHÄTZEN
6 x RISKIER DIE GIER

SPIELZIEL

Du willst ins Finale und dort natürlich die Rolle von „Joko“ übernehmen! „Joko“ wird, wer nach 6 von 7 Quiz-Kategorien die meisten Münzen hat.

Im Halbfinale, der 7. Kategorie, geht es dann für die restlichen Kandidat:innen darum, wer schließlich – wie in der TV-Show auch – gegen „Joko“ antritt.

Wer das Finale gewinnt, ist Sieger der Show und stiehlt nicht nur allen anderen die Show, sondern auch das Spiel und darf feierlich die Urkunde unterzeichnen!



SPIELABLAUF

Spielt die **7 Quiz-Kategorien** anhand der Spielübersicht von unten nach oben durch. In den meisten Fällen besteht eine Kategorie, je nach Quizspiel, aus **3-5 Fragen**. Wer innerhalb einer Kategorie die meisten Punkte macht, **gewinnt 1 Münze**, stiehlt die Show und **bestimmt und moderiert** damit die **nächste Kategorie** usw.

Runde und Moderation

Die Show beginnt *immer* mit der Kategorie **DIE LEICHTEN FÜNF**. Dies ist die einzige Kategorie, die ihr alle gemeinsam moderiert (indem ihr die 5 Fragen einfach reihum vorlest) und bei der ihr auch alle mitratet. Hier entscheidet sich, wer die Show das erste Mal an sich reißt. Die **Kategorien 2 bis 6** werden dann von dem oder der jeweiligen Moderator:in bestimmt (siehe „Kategorie-Auswahl“).

Punkte und Münzen

Tragt die Punkte, die ihr innerhalb einer Kategorie macht, immer als Striche rechts oben auf eurer Antworttafel ein. Wurde der letzte Punkt einer Kategorie vergeben, wertet aus:



Verleiht feierlich die Münze für diese Kategorie an die Person, die hier die meisten Punkte gemacht hat.

Ravensburger

Stecke die Münze oben auf dein Pult!
Du darfst die nächste Kategorie nicht nur aussuchen, sondern auch moderieren. Alle, also auch du, übertragen nun ihre Kategorie-Punkte (Striche) auf ihre Gesamtpunkte vorne auf dem Pult (Zahl). Wischt danach die Striche auf eurer Antworttafel weg, damit diese dort wieder frei für die Punkte der nächste Kategorie ist.



Schätzfrage

Sollte es in einer Kategorie einen Gleichstand bei den Strichen geben, müssen alle daran Beteiligten eine Schätzfrage beantworten, indem sie eine möglichst zutreffende Antwort auf ihre Tafel schreiben. Die Schätzfragen findet ihr unten rechts auf den Quizkarten . Wer näher am Ergebnis ist, gewinnt die Münze und die Moderation! Die Schätzfrage selbst ist keinen Punkt wert. Im seltenen Fall, dass es auch beim Schätzen einen Gleichstand gibt, spielt eine weitere Schätzfrage zwischen den an diesem neuen Gleichstand Beteiligten usw.

„Joko“ und das Halbfinale (Kategorie 7)

Nachdem die Münze von Kategorie 6 vergeben wurde, zählt alle eure Münzen. **Wer die meisten hat, wird „Joko“!** Gibt es dabei einen Gleichstand, gewinnt die Joko-Rolle, wer mehr Gesamtpunkte hat. Sollte es auch dabei einen Gleichstand geben, spielt eine Schätzfrage. **Wichtig:** Das anschließende Halbfinale (Kategorie 7) wird immer von „Joko“ moderiert, unabhängig davon, wer die Münze in Kategorie 6 gewonnen hat. Als Halbfinale spielt ihr immer das Quizspiel **ALLES ODER NICHTS ODER EIN BISSCHEN**. Hier geht es noch mal um alles! Auch hier wird eine letzte Münze fürs Finale vergeben, aber jetzt ist die Situation genau wie im TV: Wer nun die **meisten Gesamtpunkte** hat, tritt im Finale gegen „Joko“ an. Beachtet dazu die Detail-Regeln im Cube **FINALE**.

Spezialfall: Sollte eine Person eine 4. Münze erlangen, legt sie neben ihr Pult.

MODERATION

Wenn du eine Kategorie gewinnst, *stiehlst* du die Show und übernimmst die Moderation der nächsten Kategorie. In dieser Kategorie **rätst du selbst nicht** mit. Die anderen sind jetzt deine Kandidat:innen. Du entscheidest, welches Quizspiel du mit ihnen spielst. Du sorgst dafür, dass die Regeln eingehalten werden und dass die

Bedenkzeit nicht ausufert. Bei Unklarheiten hast du das letzte Wort und bestimmst, ob 1 Punkt vergeben wird oder nicht. Korrekte Rechtschreibung ist nur dann wichtig, wenn sie Teil der aktuellen Kategorie ist. Sollte aber zu unleserlich geschrieben werden, kannst du die Regel einführen: Was *ich* nicht lesen kann, gilt nicht!

Kategorie-Auswahl und die Cubes

Die **Kategorien 1 und 7** sowie das **Finale** sind immer festgelegt. Die Quizspiele der **Kategorien 2-6** bestimmst du als Moderator:in. Du siehst an der Spielübersicht, welche Kategorie-Farbe an der Reihe ist. Nimm dir die entsprechenden 3 Cubes und lies zunächst nur ihre Titel und Kurzinfos außen, die dir sagen, worum es in der Kategorie grob geht. Hast du dich für ein Quizspiel

entschieden*, klappe den Cube auf und **lies** die Detail-Regeln allen **laut** vor. Stell dir vor, es wäre dein Prompter-Text. Lies dabei auch die Beispiele und Tipps. Falte dann den Cube zusammen (siehe Anleitung auf Stanztafel) und stelle ihn in die Tischmitte.

*Hinweis: Ist keine der 3 Kategorien einer Farbe passend für die aktuellen Kandidat:innen, wähle eines der nicht ausgewählten Quizspiele aus den vorigen Kategorien.

Mit den QR-Codes in den Cubes könnt ihr euch die Quizspiele von **Joko höchstpersönlich** erklären lassen!
Meldet euch dazu **kostenlos** auf **Joyn** unter, www.joyn.de, an und scannt die Codes.

Quizkarten und Fragen stellen

Die **Quizkarten** enthalten 20 Bereiche, einen für jedes Quizspiel, zwei für das Finale sowie eine Schätzfrage. Jeder Bereich zeigt das **Symbol der Kategorie**, das ihr auch auf dem jeweiligen Cube wiederfindet. Nachdem du eine Frage gestellt hast und deine Kandidat:innen ggf. etwas aufgeschrieben haben, entscheide selbst, wen du als erstes fragst usw. Die richtige Antwort steht an entsprechender Stelle auf der Kartenrückseite. Lege anschließend die Karte mit der hellen Seite nach oben in die Tischmitte (so siehst du, wie viele Fragen du bereits gestellt hast) und benutze für die nächste Frage eine **neue Quizkarte**.



3 PERSONEN

Spielt ihr zu dritt, wählt die folgenden Kategorien nicht aus:
DIE FIESEN VIER / ICH WEIß, DASS DU NICHTS WEIßT / ZUSAMMEN QUIZZT MAN WENIGER ALLEIN / WAS MACHEN RACHEN.

LETZTE TIPPS, DANN GEHT ´S LOS

Gewinnt so viele Münzen, wie ihr kriegen könnt! Wer „Joko“ wird, gibt diese ab, denn „Joko“ braucht sie im Finale nicht mehr. Für den oder die Herausforderer:in sind die Münzen jedoch sehr wertvoll. Nehmt neben den Münzen aber auch jeden Punkt mit, den ihr kriegen könnt! Die Gesamtpunkte entscheiden nicht nur, wer bei Gleichstand bei den Münzen zu „Joko“ wird, sondern sie bestimmen auch, wer das Halbfinale gewinnt und so im Finale gegen „Joko“ antritt.

Wer die Show kennt, weiß, es geht rechnerisch nicht immer fair zu. Spielt deshalb nicht zu strategisch! Habt Spaß, kostet eure Moderationen aus und bleibt fair zueinander.

© 2025
ravensburger.com/service
Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

© 2025 Seven.OneEntertainment Group GmbH;
Lizenz durch: Seven.OneLicensing; www.seven.one

Autor: Florida TV & Jens Merkl
Art Direction: Lena Bantlin
Design: Lena Bantlin & Florida TV
Foto: Nadine Rupp
Techn. Entwicklung: Yvonne Varga
Redaktion: Sophia Hägele, Kimberly Wichniarz

Wir danken dem gesamten Quiz- und Rechercheteam, insbesondere Kaddy Arendt, Stefan Brück und Tristan Schwennsen.

Eigentlich sollte dann auch noch jemand den Titel des Quizspiels singen. Wo ist nur Buket, wenn man sie braucht...?

